מחשבים

נאורה שם־שאול

הקר נגד קרקר

שובם של ההקרים, הקרקרים ומתנגדי שלטון אחרים

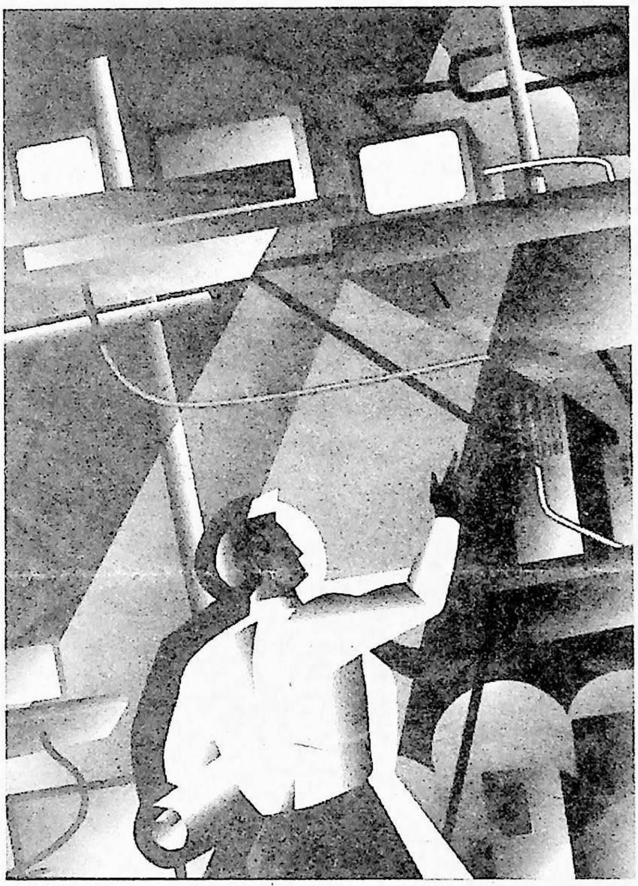
אחת מתעשיות המשנה המשגשגות ביותר בעולם המחשבים היא זו שעוסקת באבטחת מידע ובהגנה מפני מה שמכונה פשעי מחשב. מיהם, אם כן, אותם פושעי מחשב, הנחשבים לשודדי הדרכים של ימינו?

המונח "הקר" (HACKER), אשר משויך היום למושג של אנטי בטיחות מידע, נטבע באופן תמים ביותר עוד בשנות ה־60 באוניברסיטת M.I.T, ונועד לתאר את אותו תכנת מבריק אשר מבלה את רוב זמנו מול המסך, נובר בביטים ומטייל ברשתות תקשורת, גם אם הן נעולות בפניו באופן רשמי. אבל ההקרים של אותה תקופה היו חודרים למערכות זרות משום שזה היה שימושי ומועיל, ודווקא ההקרים של שנות ה־90 עושים זאת בעיקר משום שזה אסור ואנטי ממסדי.

"מונדו־2,000", עיתון פריקי ותיק מהחוף המערבי, שמקשר בעמודיו בין מהפכנות, סמים ופסיכדליה למחשבים ומציאות מדומה, מדגיש את ההבדל בין המושג "הקינג", המתאר שימוש מתוחכם ומתחכם למחשבים ורשתות, ובין המונח "קרקינג", המתאר פריצת מנגנוני הגנה של מחשבים, עד כדי גרימת נזק. עוד שוני מהותי בין שני המושגים – ויותר מכך, בין האנשים העומדים מאחוריהם – הוא שההקרים, בניגוד לקרקרים, מועסקים בחברות מחשבים מכובדות, במקרים רבים אף כמנהלים בכירים.

ג'ון ברלו, הקר ותיק, קורא להקרים המבוגרים משנות ה־60 טכנו היפיז. את חבורות הצעירים של ימינו הוא מכנה מחליקי סקייטבורד דיגיטלים. בכלל, מקובל לחשוב שהקרים הם נערים, בהרגשה על גוף זכר, בשנות העשרה המאוחרות שלהם, מנותקים מבחינה רגשית וחברתית, אינם מחשיבים קודים של התנהגות ולבוש ושותים לפחות שלושה ליטר קולה ביום.

אם היו שואלים אותי להגדרת אב הטיפוס של ההקרים, הייתי אומרת שהם דומים למטפסי הרים. כמותם הם מונעים על ידי אמביציה, הרפתקנות וצורך בלתי נשלט לכבוש פסגות בלתי מושגות, להתמודד עם מכשולים טכניים ולגבור על הבלתי אפשרי. אלה הם טיפוסים שדבר נראה להם כשווה ומעניין, רק אם חקרו בקרביו והבינו כיצד הוא פועל.הם התחילו במשחקי טלפונים ובפענוח מרכזיות וגניבת שיחות טלפון, והמשיכו בפריצת מערכות וגניבות מידע, פרסום מספרי אשראי גנובים והפצת מספרי טלפון סודיים ושמורים ביותר. ההקרים הראשונים היו דווקא עיוורים, שלמדו להכיר את הקופסה הכחולה, מרכזיית הטלפונים, על בוריה. כזה היה ג'ו אנגרסיה, עיוור בעל שמיעה אבסולוטית, שאליו הצטרף מאוחר יותר ג'ון דרפר, או בכינויו ההקרי – קפטן קרנץ' (על שם הקורנפלייקס שלאריזתו צורפו משרוקיות). ביחד הם שרקו וחיקו את הטונים של המרכזיות הממוחשבות החדשות, ושיגעו את כל העולם. דרפר הקפטן הופיע בגיל 46, לאחר שהות ממושכת באמסטרדם וליווי הדור השלישי והרביעי של ההקרים, במסיבה מטורפת שבה הדגים התחברות מארצות־הברית אל קבוצת הקרים מחתרתיים ברוסיה. הדורות הבאים של ההקרים, צעירים משועממים שבעטו בכל המוסכמות, נמשכו בעיקר למערכות סודיות של נאס"א ושל הק.ג.ב. העיקרון המנחה היה ונשאר: "טכנולוגיית המחשבים, אסור לה שתשמש את הממשלה והממסד כדי לנהל ולשלוט בחיי אדם."



פריצה למערכת מידע. טרנד אנטי ממסדי

אפילו אמנה המתארת את האתיקה של ההקרים כבר נוסחה וראתה אור. הסעיפים הבאים הם המרכזיים שבה:

1. חופש הגישה למערכות מחשב חייב להיות טוטלי ובלתי מוגבל.
2. כל מידע הוא באופן עקרוני חופשי לגישה וניתן בחינם.
3. אל תיתנו אמון בממסד. עודדו פיזור וביזור מערכות.
4. הקר נשפט לפי מוצלחותו והברקתו בתכנות, ולא לפי גיל, השכלה ודרגה.
5. ניתן להפוך את העבודה במחשב לאמנות ואסתטיקה.
6. מחשבים משנים את חייך וצורת מחשבתך – רק לטובה.

פעם בשנה, בדרך כלל באוקטובר, עורכים ההקרים כנס של שלושה ימים בפארק גרנליבקן, קליפורניה. זוהי פחות או יותר הפעם היחידה בשנה שבה נפגשים גיבורי מהפכת המחשבים פנים מול פנים ולא מעל גלי הרשת. אחדים מהם משווים בין אטרקציית ההקינג למשיכה למוזיקת פופ בשנות ה־60: סמל למהפכנות, שבירת חוקים ומוסכמות, וכמו במוזיקה, נדרשת מסירות עמוקה כדי לפתח מיומנויות וידע מעמיק. "יש אנשים," אומר טוד רונדגרן, "שמשתווים לאריק קלפטון במידת הווירטואוזיות שהם מפתחים על המחשב."